magazine

PLaYerS

focus
si torna in campo con il grande calcio firmato EA Sports

games review
F1 2021
no more heroes 3
greak: memories of azur

funkomania
la vera storia dei funko pop

smartmania
i phone 13 in arrivo a fine mese

prendi subito la tua copia omaggio

73 | settembre

GREAK

MEMORIES ~ of ~ AZUR

ACQUISTA ORA

Navegante Entertainment, 2021. All rights reserved.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 73 | settembre 21
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo
Diego Pierantoni

Carissimi Players,
finalmente tornati dalle vacanze, tutti coi buoni propositi, un sacco di games da giocare, annunci roboanti, insomma tutti contenti.
Anche PLAYERS arriva con una novità: finalmente dopo tanto tempo ci siamo finalmente decisi ad introdurre una rubrica sui Funko Pop che si fanno sempre più largo negli scaffali dei negozi. Ormai sono dilaganti, in questo primo numero vi parleremo dell'origine del fenomeno per successivamente tenervi compagnia con gli annunci più importanti.
Come non succedeva invece ormai da un po' di tempo vi proponiamo addirittura due esclusive: la canonica di FIFA quest'anno più dedicata alle squadre di club e quella di Battlefield a chiara impronta militare.
Dei bellissimi regali per chi acquisterà questi due giochi che quest'anno promettono un gran bene.
E già perché sono i primi delle rispettive serie sviluppati direttamente per GEN 5 e siamo proprio curiosi di vedere cosa diventerà il calcio virtuale con Hypermotion piuttosto che combattere un paio di cenni avanti con Battlefield 2042.
E' iniziato anche il campionato di calcio finalmente col pubblico che, dopo i fasti dell'europeo, ci riporta al calcio che più ci appassiona.
Questo calciomercato è stato ricchissimo di colpi di scena e, nell'attesa di parlare di FIFA 22, vi proponiamo la formazione delle cessioni eccellenti.
Insomma siamo contenti di essere tornati a farvi compagnia.
Buona lettura e alla prossima

EG

06

focus si torna in campo con il grande calcio firmato EA Sports

08
review F1 2021

12 review no more heroes 3

14
funkomania la vera storia dei funko pop

16 coming soon battlefield 2042

17 inserto calendario uscite - poster del mese

21 retrogaming soccer kid

22 coming soon farcry 6

25
electronics MSI MAG Infinite S3 PC gaming

27 fut strategy top 11 cessioni

28 review greak: memories of azur

30
magic world dimir mill modern deck

32
smartmania i phone 13 in arrivo entro fine mese

IN ARRIVO IL 1° OTTOBI
PRENOTA SUBITO PER

OGGETTO GIOCATORE SQUADRA DELLA SETTIMANA 1
Oggetto giocatore non scambiabile per il tuo FIFA Ultimate Team™.

OGGETTO KYLIAN MBAPPÉ IN PRESTITO
Per 5 partite FUT.

AMBASCIATORE FU SCELTA IN PRESTI
Scegli tra Alaba, Foden o Son per 3 partite FUT.

ESCLUSIVA RICEVI IN OMAGGI

Il pallone della tua squadra

AGGIUNGI SOLO € 14,99 P

la maglia della passione

EA SPORTS

FIFA 22

FIFA®
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

* offerta valida solo per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali
Si applicano condizioni e restrizioni. Consulta https://www.ea.com/games/fifa/fifia-22/game-offer-and-disclaimers per i dettagli.
©2021 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, il logo EA SPORTS, Ultimate Team e Powered by Football sono marchi di Electronic Arts Inc. Proc
FIFA Official Licensed Product sono copyright e/o marchi FIFA. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza da Electronic Arts Inc. Tutti i nomi,
della UEFA Europa League e della UEFA Europa Conference League sono proprietà, marchi registrati, progetti e/o copyright della UEFA. Tu

RE
AVERE*

T A
TO

TALENTO LOCALE MODALITÀ CARRIERA

Una giovane promessa locale con potenziale da campione.

O*

ER AVERE*

dotto su licenza ufficiale FIFA. © FIF-A e il logo
i logo e i trofei della UEFA Champions League,
tti i diritti riservati.

si torna in campo con il gra calcio firmato EA Sports

ci avviciniamo sempre di più all'appuntamento annuale con il grande calcio di EA Spor è una hit già annunciata, sempre campione di incassi e Re indiscusso degli sportivi, ch strada spianata complice anche il defilarsi di eFootball (al secolo PES)

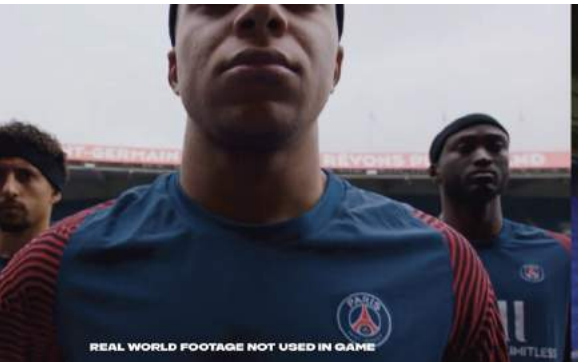
FIFA 22 si presenta al solito come un aggiornamento sostanzioso della precedente versione, senza stravolgere le basi di un gioco ormai entrato nell'immaginario collettivo e nei cuori di migliori di fan. Streamer, Youtuber e tornei organizzati in tutto il mondo offrono a EA Sports e al suo FIFA un palcoscenico enorme, a cui forse solo Call of Duty può essere paragonato.
E' quindi fondamentale per EA Sports presentare un gioco nuovo, con la giusta quantità di novità, ma senza mai andare a rivoluzionare totalmente il titolo.
FIFA 22 si propone sul mercato come un'evoluzione per tutte le modalità principali, con novità che intaccheranno sia le modalità offline come Volta Football e la Modalità Carriera Allenatore o Giocatore, sia il comparto online con il sempre più apprezzato Pro Club e l'immancabile FIFA Ultimate Team.

Partendo da quest'ultimo, EA Sports ha deciso di rivoluzionare le due competizioni cardine di FUT, andando a ritoccare sia le Division Rivals, ora rese molto più centrali nell'esperienza di gioco, sia il FUT Champions, che estenderà la sua durata durante tutta la settimana e non solo nel weekend con l'introduzione dei play-off.

Le Division Rivals saranno ora divise in diversi Livelli a loro volta divisi in Stage che conquisteremo con ogni vittoria sul campo. Avanzando nei vari livelli e raggiunta il livello massimo si accede al livello Elite, una categoria dove rimarremo durante tutta la Stagione e dalla quale non potremo retrocedere.
L'accesso alla categoria Elite ci consentirà di conquistare dei premi migliori in base alla nostra classifica all'interno della categoria, determinata dal nostro punteggio abilità. La novità più grande di Division Rivals è che la nuova struttura rappresenterà una competizione più bilanciata e "skill based" ed è proprio per questo che EA Sports ha deciso di gestire le qualificazioni alle Global Series proprio attraverso questa modalità.
Per FUT Champions invece, si è optato per rendere il tutto un po' meno tossico e pesante per il giocatore, andando a ridurre di nuovo il numero di partite nel weekend a 20 e creando dei play-off per la qualificazione alla competizione del weekend che ci permetteranno di giocare durante tutta la settimana.
In FIFA Ultimate Team verrà aggiornato anche la personalizzazione dello stadio, in linea con l'introduzione dell'editor anche in altre modalità del gioco, come la tanto attesa Modalità Carriera Allenatore.

Per la prima volta sarà possibile creare il proprio team e competere in un campionato ufficiale, andando a sostituire una squadra già esistente e per farlo, potremmo creare la nostra squadra attraverso un editor che permetterà di modificarne diversi aspetti.

A partire dal logo e dalla maglia, modificabili come accadeva per il Pro Club, fino ad arrivare allo stadio, alle aspettative della dirigenza, alla qualità dei giocatori disponibili all'inizio della nostra avventura (generati casualmente seguendo criteri logici legati al campionato scelto) e il budget a nostra disposizione.
Nonostante le possibilità di personalizzazione non raggiungeranno ancora i livelli di un NBA 2K, si tratta comunque di una novità



ande

**rts, un gioco che soprattutto in Italia
ne negli ultimi anni si è trovato la**

molto gradita, che sarà capace di regalare diverse ore di contenuti inediti e divertimento ai videogiocatori.
Importanti novità anche per la carriera giocatore, che introduce diversi aspetti visti in precedenza durante le modalità narrative Il Viaggio, come gli obbiettivi che ci verranno assegnati al nostro ingresso in campo, che per la prima volta potrà avvenire anche a partita in corso.
Verrà inoltre valutato il nostro rapporto col mister in base alle nostre prestazioni e di conseguenza il nostro ruolo nel club, che crescerà di pari passo con le abilità del nostro giocatore, da influenzare liberamente attraverso un nuovo albero delle abilità simile a quello di Pro Club.
Sono stati inoltre introdotti dei perk specialità da equipaggiare e azionare durante la partita, che ci permetteranno di avere dei bonus individuali e di squadra che potrebbero cambiare il risultato in maniera repentina.
Tra questi troviamo per esempio bonus ai tiri dopo aver segnato o dopo aver subito un gol, bonus al controllo di palla e ai passaggi per i centrocampisti e altre specialità analoghe dedicate ai difensori e al portiere.
La Carriera Giocatore è stata inoltre resa più cinematografica e simile ad un ipotetico "Viaggio" da percorrere con il nostro giocatore personalizzato, rendendo la modalità più rifinita e godibile rispetto al passato.
Per Volta Football, le novità saranno più marginali, con l'introduzione di nuovi minigiochi come il Calcio Tennis e il ritorno del contatore delle skill come accadeva nel vecchio FIFA Street, trasformando sempre più la modalità di FIFA 22 come l'erede spirituale del grande classico arcade.
Dal punto di vista tecnico avremo modo di valutare il gameplay e il motore grafico in sede di recensione, ma le premesse sono ottime in quanto FIFA 22 sarà il primo titolo interamente next-gen, che introdurrà diverse novità all'intelligenza artificiale e alle animazioni grazie alla Hypermotion Technology.

La potenza di calcolo superiore delle nuove console Sony e Microsoft permetterà di sfruttare il machine learning per la creazione di animazioni corali convincenti e ancora più realistiche.

Le nuove feature tecniche saranno esclusiva delle nuove console, con le versioni old gen del gioco che riceveranno le novità in termini di contenuti, ma che saranno basate sul motore di gioco di FIFA 21.
In conclusione parlando di licenze e contenuti, in FIFA 22 grazie alla partnership con UEFA verrà introdotta anche la UEFA Europe Conference League, mentre per la Serie A si lavora ad una partnership più corposa rispetto al passato, che potrebbe portare all'utilizzo di una grafica ufficiale che abbiamo già potuto vedere nelle partite su DAZN (logate EA Sports) e probabilmente, all'introduzione del Serie A POTM su FIFA Ultimate Team. Mancheranno ancora le squadre che hanno siglato un accordo esclusivo con eFootball (Juve, Roma, Napoli e Atalanta).
FIFA 22 sarà disponibili per tutte le piattaforme a partire dal prossimo 1 ottobre, con la possibilità di giocarlo in anteprima a partire dal 27 settembre per i possessori della Ultimate Edition.

F1 2021

- 16 luglio
- PS5 PS4 XBOX
- simulazione
- Codemasters
- Electronic Arts

semaf ricchissi

la cadenza annuale del titolo Codemasters ha permesso agli sviluppatori di creare un impianto di gioco solido, che ogni anno è stato migliorato e ampliato per offrire la migliore esperienza legata al circus della Formula 1

Negli ultimi anni inoltre gli sviluppatori si sono concentrati maggiormente nell'offrire una modalità carriera appagante e ricca di contenuti, che permettesse ai piloti virtuali non solo di scalare il successo della massima serie motoristica e arrivare a correre in Ferrari o Mercedes, ma anche a competere con le scuderie più blasonate creando la propria, partendo dal basso e trovandosi a gestire al meglio il budget, il secondo pilota e la crescita delle prestazioni del team. F1 2021 segna un ulteriore balzo in avanti per il brand essendo questo il primo sviluppato sotto la gestione di Electronic Arts che ha acquisito Codemasters e ovviamente è molto interessata a puntare sulla licenza F1.

La base di partenza per questo nuovo capitolo è come sempre l'episodio dell'anno precedente, con gli sviluppatori che mirano a migliorare nel complesso il gioco senza stravolgerlo. Nonostante ciò, in F1 2021 vediamo introdotto un aggiornamento parecchio sostanzioso sia nei contenuti che nella veste grafica del gioco, con una nuova impostazione dei menù e dell'HUD che rappresenta il primo vero punto di rottura della serie. I menù sono stati ampliati e resi graficamente più gradevoli, in particolare il menù dedicato alla gestione della R&S e dei test durante le prove libere, rivoluzionati rispetto al passato. Ci verranno infatti proposti 3 test per ciascuna sessione che oltre a fornirci i soliti punti risorsa, avranno dei bonus da completare che aumenteranno l'umore dei vari reparti R&S, dando al giocatore ulteriori motivi per completarli correttamente. Sarà possibile inoltre simularli e ottenere comunque dei punti risorsa e i bonus, una vera novità rispetto al passato che va a velocizzare le run "manageriali". La già ottima modalità carriera è ora resa ancora più interessante e appagante visto che la difficoltà manageriale (non modificabile) è stata alzata, con sviluppi R&S che ora falliscono più di frequente e l'introduzione dei danni meccanici (opzionali) che renderanno fondamentale la gestione corretta delle varie parti della power unit a nostra disposizione. Inoltre spariscono gli inutili eventi speciali a bordo di auto storiche, interessanti dal punto di vista del puro fan service (in questo capitolo sono invece assenti le auto storiche), ma poco utili ai fini della carriera, mentre invece vengono introdotti dei brevi eventi casuali, che ci permetteranno di ottenere dei bonus nello sviluppo o nel budget. Verremo infatti messi di fronte a delle scelte che comporteranno bonus e malus, starà a noi scegliere l'opzione migliore per la nostra scuderia.

In aggiunta, la modalità carriera sarà giocabile interamente in co-op, da avversari o compagni di scuderia con un amico, un'aggiunta piacevole che aggiunge ulteriori possibilità di divertimento ad un titolo che si presenta veramente ricco di contenuti.

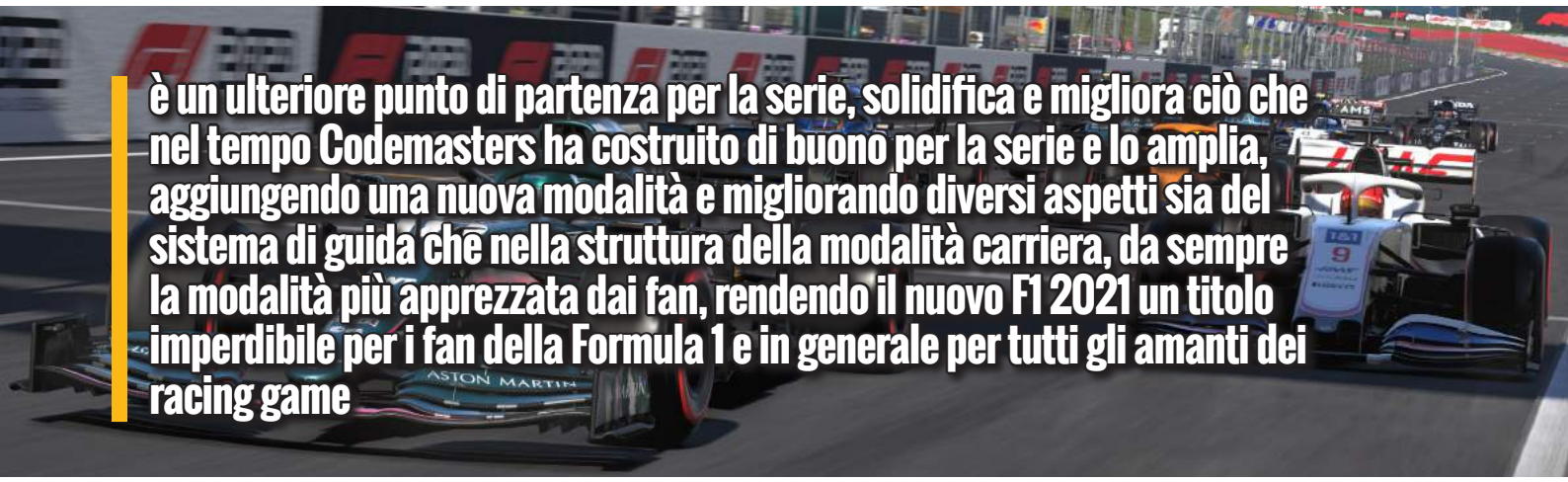
Anche l'IA in pista ha subito un ritocco verso l'alto, con piloti estremamente più aggressivi e nel complesso molto più intelligenti rispetto al passato dove troppo spesso si limitavano a seguire le traiettorie e far trionfare l'auto più performante. In F1 2021 ci siamo trovati di fronte a tante gare combattute, con spesso risultati imprevedibili e situazioni sempre più simili alla realtà, ma anche qualche bug di eccessiva aggressività dei piloti, che spesso si schiantano addosso agli avversari ignorando qualsiasi buon senso. Queste situazioni a tratti comiche ven-

foro verde, riparte la nuova ma e attesa stagione di F1!

gono corrette dalle numerose patch che il gioco sta ricevendo, che giorno dopo giorno migliorano ulteriormente l'opera di Codemasters.
Tante migliorie anche al sistema di guida che risulta ora più frenetico e complesso da padroneggiare, con il livello dei piloti IA che nel nostro caso abbiamo dovuto abbassare di circa 20 punti rispetto a F1 2020 per permetterci di abituarci al nuovo sistema e comunque giocarcela ad armi pari. Ci sono ancora delle situazioni un po' sbilanciate per l'IA come alcuni cordoli per noi impossibili da prendere che l'IA sfrutta appieno, oppure l'IA che sfreccia a Silverstone facendo Maggots & Beckett in pieno, quando noi siamo sempre obbligati ad alzare il piede. La situazione ovviamente cambia se usiamo il volante, dove alcune geometrie impossibili per il pad diventano fattibili, ma nel complesso ci è sembrato di trovarci sempre contro una IA che spesso ignora i limiti fisici del tracciato e dell'auto ed è semplicemente programmata per seguire perfettamente la traiettoria. Tralasciando questo però, il gioco risulta come sempre estremamente scalabile e adattabile a tutti i tipi di giocatore, dal più casual al pilota e-sports dotato della migliore postazione possibile, riuscendo al contempo a divertire entrambi. Totalmente scalabile anche il nuovo sistema di danni, che introduce finalmente i danni al fondo e all'ala posteriore, oltre ai già citati guasti meccanici che potremmo dover affrontare durante la gara. Il tutto è totalmente modificabile e addirittura disattivabile per avere un'esperienza leggera e arcade, adatta ad ogni giocatore.

L'offerta di F1 2021 è stata inoltre ampliata con l'introduzione della modalità Braking Point, una vera e propria modalità narrativa che segue le vicende di un esordiente pilota e del suo acerrimo rivale e compagno di scuderia.

La storia è piacevole, un po' troppo romanzata in alcuni punti ma riesce a divertire e ad appassionare per tutta la sua durata (circa 7 ore), fungendo al contempo da introduzione alle meccaniche di gioco e portando poi il giocatore ad avventurarsi nelle più vaste possibilità che offrono le carriere pilota o scuderia.
F1 2021 si presenta bene, nonostante la sua natura cross-gen non è un titolo di transizione anzi, introduce diversi contenuti che come di consueto verranno ampliati nel futuro del brand.
Anche dal punto di vista grafico la natura cross-gen viene a galla, con un motore di gioco che ha ormai esaurito gli assi della manica e presenta una grafica praticamente identica al precedente capitolo, con qualche miglioria che arriva nelle versioni next-gen grazie al supporto al ray tracing e ad una risoluzione maggiore rispetto alle console old-gen.



è un ulteriore punto di partenza per la serie, solidifica e migliora ciò che nel tempo Codemasters ha costruito di buono per la serie e lo amplia, aggiungendo una nuova modalità e migliorando diversi aspetti sia del sistema di guida che nella struttura della modalità carriera, da sempre la modalità più apprezzata dai fan, rendendo il nuovo F1 2021 un titolo imperdibile per i fan della Formula 1 e in generale per tutti gli amanti dei racing game

© 2021 Electronic Arts Inc.
Questa offerta ha finalità esclusivamente promozionali e non ha alcun valore monetario. L'offerta scade il 22 ottobre 2021. Valida solo per i nuovi acquisti di "Battlefield 2042" ("prodotto"). Offerta valid venduta o rimborsata in denaro o altri beni o servizi. non può essere combinata con altre offerte promozionali o sconti, se non previa espressa autorizzazione di EA; non può essere combinata con una Per giocare e accedere alle funzionalità online potrebbero essere richiesti una connessione a internet, un account EA, l'accettazione dell'accordo con l'utente di ea (terms.ea.com/it), la registrazione co di ea (privacy.ea.com/it). L'età potrebbe variare, consultare https://o.ea.com/ea/child-access-it e l'account per la relativa piattaforma per i dettagli. Gli aggiornamenti obbligatori dei contenuti possono della larghezza di banda, e richiedere un acquisto aggiuntivo per accedere. EA si riserva la facoltà di interrompere la fruibilità delle funzioni online dopo un preavviso di 30 giorni pubblicato all'indiriz quando disponibili. Include acquisti all'interno del gioco.

ATTLEFIELD™ 2042

PRENOTA SUBITO PER RICEVERE*

SFONDO SCHEDA GIOCATORE **SBARCO** E PIASTRINA **VECCHIA GUARDIA**

MR. CHOMPI
PORTAFORTUNA ARMA EPICO

BAKU ACB-90
COLTELLO EPICO DA CORPO A CORPO

ESCLUSIVA ONGAME NETWORK*

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA SACCA MILITARE IN OMAGGIO

a solo su www.origin.com o presso i rivenditori online partecipanti. L'offerta non può essere sostituita, scambiata, a qualsiasi carta prepagata riscattabile per il contenuto applicabile. Offerta non valida ove proibita o limitata dalla legge. on il codice monouso del prodotto e un account per la relativa piattaforma. Si applica la politica sulla privacy e sui cookie essere scaricati automaticamente, richiedere uno spazio di memorizzazione aggiuntivo, essere soggetti a costi per l'uso o www.ea.com/it-it/service-updates. Consulta i dettagli del prodotto finale alla pagina www.ea.com/it-it/legal, se e

DICE™ Electronic Arts

No more heroes 3

27 agosto
NSW
Action
Grasshopper
Grasshopper

arriva su Nintendo Switch l'ultimo folle episodio di una serie nata, cresciuta e consacratasi su Nintendo Wii. Avete ricaricato la Beam Katana?

Qual è la definizione di follia? No, no, aspettate; prima di fiondarvi a prendere un dizionario per controllare quale sia davvero la definizione di follia o di ricordarvi di monologhi di cattivi importanti, ragioniamo insieme sul significato della parola applicata ai videogiochi. Cosa potrebbe essere folle in un prodotto videoludico?
La possibilità di compiere qualsiasi scelta all'interno di un mondo di gioco? Vivere una storia strana e bislacca che ti porta a sperimentare più di una volta momenti incredibilmente "What the f#%k"? Oppure, a livello di gameplay, la possibilità di manovrare il nostro personaggio a schermo con tutta una serie di azioni completamente fuori di testa?
Trovare una risposta alla nostra domanda iniziale sembra alquanto difficile, ma c'è una cosa che è relativamente semplice e su cui non abbiamo alcun dubbio: No More Heroes III è dannatamente folle! La serie, nata dall'estro di Suda 51 – al secolo Goichi Suda, eclettico Game Director già autore di altri, folli, capolavori come Killer 7, Lollipop Chainsaw, Shadows of the Damned o Killer Is Dead - ha, sin dall'inizio, colpito per la sua peculiarissima e assolutamente fuori di testa estetica. Arrivata su Nintendo Wii nel 2007, l'opera di Suda 51 trasudava – ehm, scusate – pazzia da ogni singolo pixel, grazie alla somma incredibilmente divertente data dalla storia, dal protagonista e da un sistema di controllo che si sposava egregiamente con il Wiimote ed il nunchuk – in tal senso, basta ricordare brevemente come si doveva ricaricare la Beam Katana, l'iconica arma presente all'interno del gioco... - della console Nintendo.
Fu così che nacque la leggenda di Travis Touchdown, un assassino, antieroe in tutto e per tutto, vicino alle vicende umane ma incredibilmente eccessivo nei suoi atteggiamenti e nei rapporti con gli altri.

Un folle? Probabilmente sì, ma un folle con cui è terribilmente divertente avere a che fare!

C'è un filone di opere teatrali legato al modo di raccontare una storia, alla sua narrativa, che si chiama Teatro dell'assurdo. In questo tipo di opere, la struttura tradizionale del racconto viene abbandonata per essere sostituita da una successione di eventi priva di un'apparente logica, pur essendo, comunque, legati tra loro da una traccia quasi invisibile e condita di dialoghi serrati e battute che spesso portano a sorridere.
Ebbene, con le dovute premesse e proporzioni, senza scomodare la critica teatrale ne i drammi che sovente gli attori del teatro dell'assurdo tendono a portare in scena, potremmo inquadrare la trama della serie di No More Heroes e, quindi, anche di questo suo nuovo capitolo, all'interno di questa tipologia di opere.

Il divertimento di No More Heroes, infatti, sta proprio nella sua esistenza semplice, volutamente basata sull'assurdo.

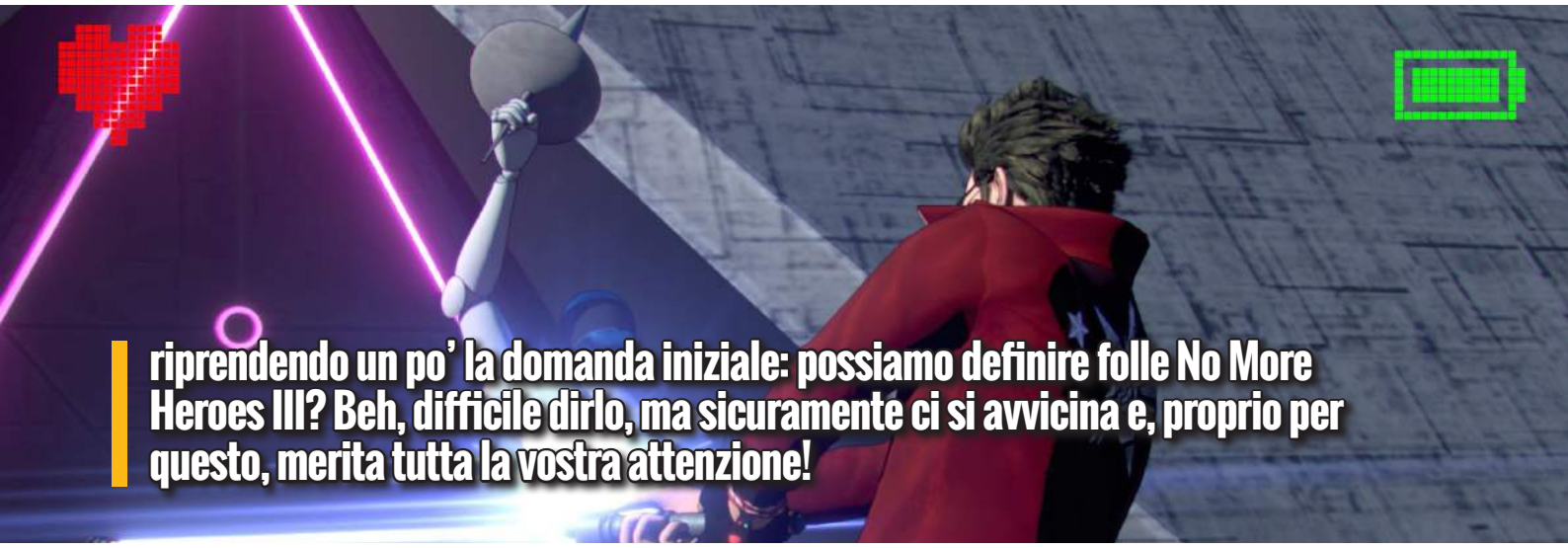
A partire dal primo capitolo, per arrivare a questo terzo, ultimo della trilogia, il giocatore si ritrova scaraventato in situazioni

l'ultima avventura di Travis Touchdown!

ed esagerazioni che solo in manga come One Punch Man sono riuscito a trovare. In No More Heroes III questa esagerazione, ma senza personaggi ultra potenti capaci di uccidere con "un pugno soltanto", viene presa e traslata a livello non più solo locale, ma spaziale.
Infatti, la trama di No More Heroes III ci porta ad affrontare un pericoloso extraterrestre che vent'anni prima giunse sulla Terra e venne salvato da un ragazzino, ma che ora torna in pompa magna per conquistare il mondo.
Ad affrontarlo, come di consueto, il nostro fido e amato Travis Touchdown, il quale non ha decisamente paura di sporcarsi le mani, sia per sconfiggere un nuovo Killer, sia un extraterrestre al quale l'adolescenza gli ha messo un po' troppi grilli per la testa.
Insomma, avrete capito a sufficienza che la trama fuori di testa di No More Heroes III ci porta in un mondo di gioco assolutamente divertente e - sembra impossibile da credere, ma è così – coerente con sé stesso. Ma il nuovo titolo di Suda 51 non è solo storie e protagonisti assurdi, anzi: il divertimento passa anche dal suo essere così vicino ai precedenti capitoli.
Infatti, No More Heroes III, per certi versi, ricorda abbastanza la struttura del primo capitolo, con una serie di missioni principali e secondare – queste ultime, utili per aumentare discretamente la longevità del titolo - in cui suddivide la sua esperienza. Missioni tutte più o meno varie, innestate all'interno di una struttura open-world che solo tecnicamente lascia il fianco a qualche critica.

Per portare il gioco a termine, però, sarà fondamentale per il giocatore potenziare Travis, aumentando le statistiche dell'assassino nerd e potenziandole con sblocchi di nuove abilità.

Menzione d'onore anche per le boss fights, incredibilmente fuori di testa – ma va? – e divertenti, e i nemici, in questo capitolo decisamente più vari rispetto a quelli presenti nei precedenti, sia graficamente che in termini di comportamento.



riprendendo un po' la domanda iniziale: possiamo definire folle No More Heroes III? Beh, difficile dirlo, ma sicuramente ci si avvicina e, proprio per questo, merita tutta la vostra attenzione!

la vera storia dei funko

non sono più prodotti di nicchia, da nerd, da amanti dei fumetti o da collezionisti. Parliamo infatti di un vero e proprio fenomeno di mercato che ha saputo raggiungere numeri di vendita sbalorditivi arrivando ad un valore del brand di quasi 900 milioni di dollari

Possiamo trovarli ovunque e sono stati realizzati di qualsiasi personaggio ci possa venir in mente.
Ma sappiamo da dove inizia la loro storia? Sappiamo chi è stato l'ideatore di questi fantastici personaggi? Beh oggi parleremo proprio di questo.
Tutto iniziò più di 20 anni fa, precisamente nel 1998, quando Mike Becker, un collezionista americano, decise di creare dei personaggi da collezione a prezzi bassi, per tutte le tasche.
Non pensate subito al funko pop di oggi, erano oggetti simili, per la precisione dei bobbleheads chiamati "Wacky Wobblers", ma ancora lontanti dalla forma attuale.
La prima uscita fu dedicata alla mascotte di una nota catena di fast food americana, la Bob's Big Boy.

Questa linea non ebbe un gran successo, e il buon Mike decise di riprovarci con i "Funkovision", una serie di statuette racchiuse all'interno di una piccola riproduzione di un televisore.

Le statuette rappresentavano i personaggi dei Looney Tunes, I Flinstones, L'orso Yogy, Betty Boop e i Peanuts.
Nonostante stessero raggiungendo la consapevolezza che le licenze fossero la chiave di volta del progetto, purtroppo neanche queste produzioni servirono a far decollare l'azienda, portando il povero Becker, nel 2005, a dover vendere la proprietà a Brian Mariotti, ex proprietario di locali notturni.
Il primo successo del nuovo presidente fu la pubblicazione delle "Fantastik Plastik", delle statue in vinile rappresentanti personaggi su licenza. Seguirono poi altri tipi di prodotti sempre economici e basati su delle licenze come Disney o Star Wars.

La vera svolta è avvenuta nel 2010, quando alla fiera di San Diego(San Diego Comic-con), debuttarono i "Funko Force 2.0", una linea molto vicina a quella attuale.

Infatti iniziavano ad esserci le famose teste quadrate con angoli arrotondati, un'altezza di circa 9 centimetri, degli occhi rotondi simili a pulsanti e un naso decisamente piccolo.
I tratti di questi personaggi erano ispirati alle figures giapponesi e avevano l'intento di risultare teneri e carini agli occhi del pubblico.

La prima serie fù dedicata ai personaggi DC, nella fattispecie le 4 statuette rappresentavano:
Batman in 2 pose diverse, Batgirl e Lanterna Verde.

Da quel momento l'azienda Funko iniziò ad acquistare quante più possibili licenze, a partire da Marvel, Star Wars e DC Comics, arrivando oggi a contarne più di 200 diverse.

Tutto questo ha permesso di produrre circa 8500 Funko diversi ad oggi, un numero destinato a crescere molto velocemente visto il numero di uscite mensili.
Il successo però, è giusto sottolinearlo, non arriva solo attraverso l'acquisizione delle licenze, ma anche attraverso la minuziosa cura dei particolari come la scelta del packaging di ogni pop.
Pensate che l'azienda Funko ha dichiarato di poterci impiegare anche 45 giorni per lo sviluppo della scatola di un singolo personaggio, in quanto credono che il primo impatto debba essere molto rappresentativo.
Ora, con tutta questa scelta, con un catalogo così vasto, come riesce un consumatore, un appassionato o un collezionista a districarsi in questo mondo?
Per fortuna vengono in nostro soccorso i bollini Funko applicati al frontale della confezione!
Difatti i pop limitati o più particolari hanno dei bollini che ne vanno a descrivere la loro particolarità.
Ognuno di questi adesivi può "dirci" qualcosa di diverso, ad esempio la possibilità che il funko si illumini al buio, in questo caso il bollino sarà "glows in the dark" oppure la consistenza del materiale esterno che potrebbe essere di lana, qui troveremo la dicitura "flocked" o ancora che il funko proviene da un mercato diverso come ad esempio quello americano e allora troveremo il molto più generico "special edition".
Molti bollini rappresentano invece la fiera nella quale sono stati venduti per la prima volta.
Le 2 principali fiere di settore sono il San Diego Comic-Con(ne abbiamo parlato anche sopra) e il New York Comicon dove vengono venduti in esclusiva diversi funko che assumono nel tempo delle valutazioni molto alte vista la difficoltà nel reperirli successivamente.
Sicuramente però il bollino più ricercato e ambito è quello "Chase" che sta ad indicare un Funko particolare, stampato in pochissimi esemplari, per l'esattezza 1 ogni 6 standard, avente dei dettagli diversi dall'originale come potrebbe essere il colore di capelli, un accessorio in più come un cappello o un oggetto mancante.
Pensate che queste edizioni, possono raggiungere dei valori di mercato molto più alti della loro controparte senza bollino, sino a 10 volte di più.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di agosto

1° Inuyasha - 946 Inuyasha w/Kirara Special Edition

2° Dragon Ball Z - 865 Goku Super Sayan 2 (Special Edition)

3° My Hero Academia - 603 Deku w/ Helmet (Special Edition)

4° Naruto - 932 Naruto Six Path Sage (Glow)

5° Dc Comics - 01 Batman Art Series (Special Edition)

6° Rock: Guns N' Roses - 50 Axel Roses

7° Marvel: Avengers Endgame - 573 Captain America w/Broken Shield & Mjolnir

8° Naruto - 934 Pain

9° Naruto - 933 Shikamaru Nara

10° Dragon Ball Super - 563 Super Saiyan Goku Kamehameha (Special Edition)

il gran successo raggiunto da questi personaggi non è arrivato in fretta né tantomeno per caso, ma solo grazie a molti tentativi e alla cura dei dettagli

22 ottobre

battlefield 2042

un rivoluzionario che ha intenzione di ribellarsi alla dittatura di Castillo

Battlefield 2042 è uno sparatutto in prima persona che segna il ritorno dell'iconica guerra totale della serie. In un futuro prossimo in cui il mondo è stato trasformato dal caos, adattati per vincere in campi di battaglia dinamici con l'aiuto della tua squadra e di un arsenale all'avanguardia. Grazie al supporto per 128 giocatori*, Battlefield 2042 offre un'esperienza su vasta scala senza precedenti in ampi scenari di tutto il mondo. I giocatori potranno cimentarsi in esperienze di massa, da modalità multigiocatore aggiornate come Conquista e Sfondamento alla nuovissima Zona di pericolo.

Un mondo trasformato dal caos

Nel 2042, eventi climatici estremi e conflitti per il controllo delle risorse hanno alterato gli equilibri mondiali. Stati Uniti e Russia sono sull'orlo della guerra, mentre un assortimento di veterani senza patria forma gruppi indipendenti noti come "task force". Combatti per definire il futuro in questo teatro di guerra mai visto prima.

128 giocatori in contemporanea

Per la prima volta nella storia di Battlefield, 128 giocatori possono partecipare contemporaneamente a uno scontro senza compromessi*. Questo elevatissimo numero di giocatori permette di esplorare nuove opportunità di gioco e nuovi momenti epici nello stile di Battlefield. Ora più che mai, puoi avvertire l'intensità di battaglie su vasta scala in cui tutto può accadere. *Supportato solo su Xbox Series X|S, PlayStation 5 e PC. Xbox One e PlayStation 4 supporteranno 64 giocatori.

Ambienti vasti e dinamici

Combatti in una spettacolare guerra su vasta scala su sette enormi mappe, realizzate in base a una nuova filosofia di progettazione. Ogni campo di battaglia offre diverse aree di combattimento distinte in un unico spazio di gioco. Questo spazio extra offre più varietà e amplia le possibilità offerte dai veicoli. I carri armati hanno più terreno da coprire, i caccia più spazio aereo per manovrare. In queste mappe potrai sperimentare condizioni di battaglia e sfide di gioco in costante mutamento. Adattati rapidamente a eventi e disastri dinamici, come tempeste di sabbia nei deserti del Qatar, un razzo lanciato dal centro spaziale della Guyana francese e tornado che minacciano le giungle di cemento della Corea del Sud.

Arsenale all'avanguardia

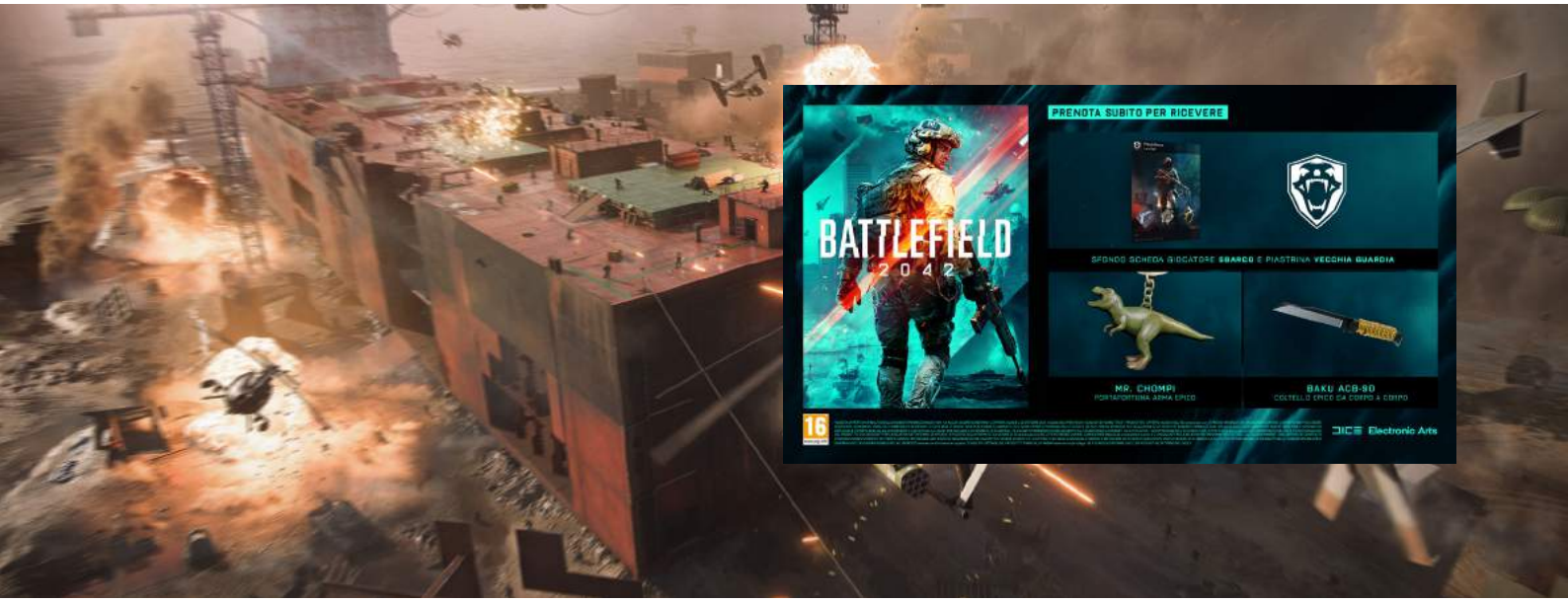
Sfrutta al meglio la tua creatività in combattimento grazie a un ampio assortimento di armi, veicoli, jet, elicotteri ed equipaggiamento all'avanguardia, ispirati al futuro prossimo del 2042. Richiama il Ranger, un cane robotico costruito per combattere, usa la pistola Syrette per rianimare i membri della squadra da lontano, sfrutta un rampino per raggiungere nuovi luoghi, indossa una tuta alare, usa un drone da ricognizione e molto altro.

Specialisti

Scegli il tuo ruolo sul campo di battaglia e forma squadre su misura con il nuovo sistema degli specialisti. Basati sulle quattro classi di Battlefield, gli specialisti hanno una specialità e un tratto unici, ma il resto del loro equipaggiamento è personalizzabile. Scegliendo ed equipaggiando il tuo specialista puoi creare sinergie all'interno della tua squadra e affrontare qualsiasi situazione in battaglia.

Nuove stagioni, nuovi contenuti

Tu e la community progredirete in Battlefield 2042 tramite un sistema di stagioni che porterà continuamente nuovi aggiornamenti al gioco. Le stagioni, tutte basate su nuovi temi narrativi, porteranno contenuti come specialisti, località, armi e veicoli. Chi vuole vivere al massimo la propria avventura in Battlefield™2042 può acquistare il Pass Anno 1 per avere 4 nuovi specialisti, 4 Pass battaglia e 3 bundle di skin epiche ("Terra Arida", "Tempesta" e "Sangue Freddo").



PLAYERS calendario uscite

big rumble boxing: creed champions
10 — PS4 - XBOX - NSW — sportivo

port royale 4 - extended edition
10 — PS5- XBX — action

03 — PS5 - PS4 - XBOX — racing

arashi: castles of sin
03 — PS4 - VR — action

the medium
03 — PS5 - XBOX — action

prinny presents nis classics vol.1 - deluxe ed.
03 — NSW — rpg

03 — NINTENDO SWITCH — fitness

chernobylite
10 — PS4 — survival

laboratorio di videogiochi
10 — NSW — educational

10 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — sportivo

10 — PS5 - PS4 - XBOX — rpg

10 — NINTENDO SWITCH — arcade

world war z: aftermath

PLAYERS

14 PS5 fps

17 NINTENDO SWITCH rpg

21 PS4- XONE survival

10 PS5 - PS4 - XBOX - NSW adventure

dragon ball z kakarot+a new power awekens set

24 NSW picchiaduro

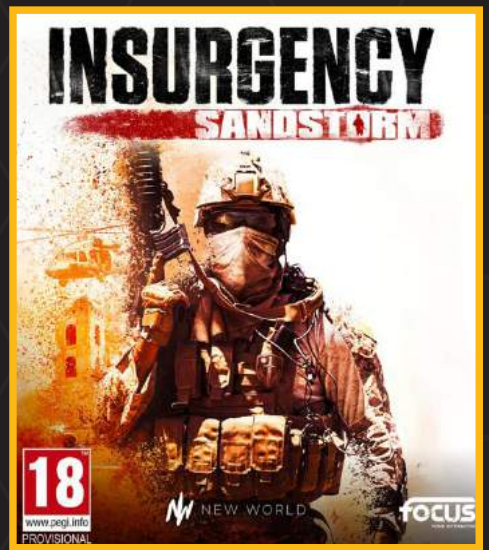
la famiglia addams caos in casa

24 PS4- XONE - NSW platform

24 PS5 action

24 PS5 - PS4 - XBOX action

28 PS5 - XBOX - NSW action



29 PS4 - XONE action

30 PS5 - PS4 - XBOX - NSW guida

the forgotten city

30 PS45 - XBOX rpg

In Sound Mind - Deluxe Edition

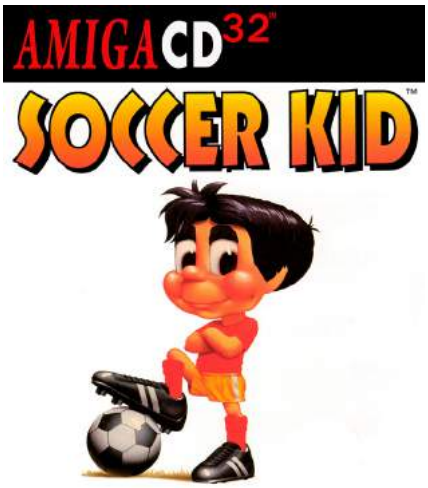
30 PS5- XBOX - NSW action

settembre

1993

Soccer Kid

Il platform calcistico che non t'aspetti!



Commodore

Amiga
Platform
Krisalis Software
Ocean Software

L'estate ormai è giunta al termine, le vacanze sono finite un po' per tutti ed è tempo dunque di lasciarci alle spalle sole, mare e ondate di caldo.
Anche noi dopo un mese di sano riposo siamo tornati con un nuovo numero e di conseguenza con un nuovo appuntamento con il mondo del retrogaming.
Questa volta abbiamo deciso di dedicare il titolo del mese al campionato calcistico da poco ricominciato e Soccer Kid ci è sembrato perfetto.
Per chi non lo conoscesse si tratta di uno dei platform più acclamati del 1993 uscito su diverse piattaforme tra cui l'Amiga, senza dubbio la versione più performante tra tutte e quella da noi presa in considerazione.
Ma di cosa parla Soccer Kid? In sostanza i giocatori vestono i panni di un giovane giocatore di calcio che deve recuperare i frammenti della Coppa del Mondo distrutta da un malvagio alieno.
Questi frammenti si trovano in cinque parti del globo - Inghilterra, Italia, Russia, Giappone, USA - e il ragazzino dovrà recuperarli e salvare così il campionato mondiale.
Ogni nazione ha una sua tematica che la caratterizza ed è suddivisa in vari livelli tra cui un boss finale.
La personalizzazione di ogni paese è straordinaria poiché i livelli sono davvero ben diversificati; se in Inghilterra ad esempio avremo a che fare con i turisti di Londra e una gita in campagna, in Italia combatteremo contro i gladiatori nelle antiche rovine di Roma o in Russia finiremo da lande innevate ad un viaggio su un sottomarino sovietico.
Insomma per quanto riguarda i livelli la ciccia al fuoco è tanta, e non possiamo non menzionare i boss che vanno dal lottatore di Sumo in Giappone ad un sosia di Pavarotti in Italia, una vera chicca da parte degli sviluppatori che non si sono davvero risparmiati con stereotipi e riferimenti in ogni dove alle varie nazioni.
Tralasciando ora il design, parliamo del cuore di Soccer Kid, il gameplay. Ebbene si, perché in fin dei conti non è semplice unire il calcio con un platform, ma Krisalis Software ci è riuscita e anche nel migliore dei modi.
Il nostro piccolo calciatore può fare tutto ciò che farebbe un giocatore di calcio, quindi calciare, palleggiare, colpire di tacco, colpire la palla di testa o semplicemente spingere la palla.
Il nostro fidato pallone sarà dunque al centro del gameplay e non ci abbandonerà mai, nemmeno se dovesse scoppiare o se lo dovessimo perdere per qualche motivo, tornerà magicamente sempre da noi.
E questo è un bene dato che sarà fondamentale per avanzare nei livelli; sconfiggere i nemici a pallonate, usare i colpi di testa per raccogliere oggetti elevati oppure saltarci sopra per raggiungere piattaforme più alte, queste sono solo alcune delle azioni possibili. Soccer Kid quindi diverte e non stanca mai, vuoi un po' per la forte ironia (un alieno che se la prende con la Coppa del Mondo in effetti è un po' bizzarro), vuoi un po' per il gameplay dannatamente fresco e invecchiato benissimo, il titolo è giocabilissimo e bello da vedere ancora oggi.
Vi piace il calcio? Vi piacciono i platform? Allora recuperate subito questa perfetta miscela tra i due generi, non ve ne pentirete!

7 ottobre

far cry 6

un rivoluzionario che ha intenzione di ribellarsi alla dittatura di Castillo

Sei malvagio? Sei un mostro? E' la domanda che uno spietato dittatore pone al figlio, mentre osservano i manifestanti che fomentano la rivoluzione nelle strade. Antón Castillo è salito al potere con la promessa di ristabilire la prosperità dell'isola-nazione di Yara, riportandola alla gloria di un tempo. Non si fermerà davanti a nulla per realizzare la sua idea di paradiso. Con al suo fianco il figlio tredicenne Diego, Antón tiene in pugno il futuro di Yara.
Yara, nel cuore dei Caraibi, è un paradiso tropicale congelato nel tempo. Decenni di sanzioni economiche hanno devastato la nazione, creando divisioni e povertà. Alcuni yarani seguono ciecamente Antón, ma altri sono stati sottomessi in nome del suo progetto. Quando la brutalità del regime raggiunge il punto critico, la rabbia accende il fuoco della resistenza in tutto il Paese.
Far Cry 6, proietta i giocatori nel mondo adrenalinico e caotico della guerriglia rivoluzionaria dei nostri giorni. Sfida il regime di Antón con serrati combattimenti tra giungle lussureggianti e città popolose vestendo i panni di Dani Rojas, un membro della resistenza yarana. In una guerra dove avrai bisogno di ogni risorsa possibile, userai un arsenale di armi nuove e sorprendenti, veicoli e persino animali per unirti a una rivoluzione che ridurrà in cenere il regime tirannico.

ACCENDI IL FUOCO DELLA LIBERTÀ
▪ Unisciti alla rivoluzione e respingi il regime oppressivo del dittatore Antón Castillo e di suo figlio adolescente, Diego, impersonati dalle star di Hollywood Giancarlo Esposito (The Mandalorian, Breaking Bad) e Anthony Gonzalez (Coco).
▪ Tuffati in un'esperienza da blockbuster nei panni di Dani Rojas, abitante di Yara che difende il paese da un regime tirannico. Scegli se giocare con Dani come maschio o femmina e immergiti nel suo viaggio: dall'emarginazione a faro del movimento rivoluzionario armato.
▪ Nel mondo di Yara incontrerai un cast variopinto di personaggi indimenticabili, da una ex spia del KGB a un bassotto tanto carino quanto letale.

UNA YARA A PEZZI
▪ Per la prima volta in Far Cry, vivi l'esperienza di una grande capitale: Esperanza. Abbatti Antón agendo in modo furtivo o affronta il suo esercito in battaglie in campo aperto.
▪ Esplora il più grande mondo di gioco della storia di Far Cry e guida le forze rivoluzionarie tra giungle, spiagge e città di un'intera isola-nazione.
▪ In sella a un cavallo o ai comandi di un carro armato: scegli il tuo mezzo preferito per lottare contro il regime o per spostarti all'interno di Yara.

ENTRA NELLA GUERRIGLIA
▪ Tuffati nel caos e nell'azione della guerriglia, lì dove nasce la rivoluzione. Percorri i sentieri meno battuti e pianifica il tuo prossimo attacco da posizioni note solo ai guerriglieri.
▪ Quando si è in inferiorità numerica e bellica, ogni combattente della guerriglia fa la differenza. In un'isola congelata nel tempo, userai ciò che hai a disposizione, sfruttando armi non convenzionali contro un implacabile regime militare.
▪ Non si combatte mai da soli: scopri un nuovo alleato in Chorizo, l'adorabile bassotto che nessun soldato potrà ignorare.

Far Cry 6 è un videogioco d'azione avventura e sparatutto in prima persona. Ambientato nell'isola caraibica fittizia di Yara, un paradiso tropicale congelato nel tempo. L'isola è governata da "El

RiMS RACING

Rendendo gli aspetti meccanici parte centrale del gioco, RiMS Racing fornisce un'esperienza di simulazione unica, che richiede ai giocatori di combinare le abilità legate alla meccanica con quelle di guida.

ACQUISTA ORA

3 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S NINTENDO SWITCH

nacon

Presidente" Antón Castillo (Giancarlo Esposito), oltre al ruolo di dittatore Antón si differenzia ricoprendo anche il ruolo di padre, istruendo suo figlio Diego Castillo (Anthony Gonzalez), incerto sul proprio futuro, se seguire oppure no le orme del padre. Esposito ha descritto il suo personaggio come un leader: "temuto dal suo popolo, che detiene una leadership forte e solida", ma che si trova bloccato nel bel mezzo di una ribellione.
Figlio di un ex dittatore Antón è stato educato fin dall'infanzia a governare. Quando un rivoluzionario uccise suo padre, si dedicò alla sua vita per reclamare ciò che credeva di diritto suo.
Dopo una controversa campagna Antón viene eletto Presidente di Yara, con la promessa di riportare il paese al suo antico splendore. In breve tempo si dichiara presidente a vita e inizia a reprimere violentemente coloro che gli si oppongono, costringendoli ai lavori forzati.
Il giocatore assume il controllo di un guerrigliero di nome Dani Rojas, che combatte per la libertà e per riportare Yara al suo antico splendore. All'inizio del gioco, il giocatore potrà scegliere il sesso del protagonista a seconda delle proprie preferenze.
La modalità di gioco come per i precedenti capitoli della serie, vede il giocatore utilizzare le armi improvvisate, i veicoli e la possibilità di reclutare gli Amigos, membri di un sistema rivoluzionario che cercano di rovesciare il regime tirannico di Antón.

La produzione del gioco era in via di sviluppo già da quattro anni dal momento del suo annuncio, avvenuto a luglio 2020. Navid Khavari, direttore della sceneggiatura, disse che fecero diverse ricerche sulle rivoluzioni del passato, si imbatterono nell'ideale della rivoluzione moderna della guerriglia come la Rivoluzione cubana, la quale ha dato diverse idee su come far andare le vicende del protagonista nella sua lotta contro un governo repressivo Khavari aggiunse che: "Per noi è stato essenziale garantire al protagonista un investimento personale in quella rivoluzione".Scegliendo come ambientazione Cuba, si ritorna ad un ambiente tropicale, una caratteristica ben marcata dei primi capitoli della serie di Far Cry, oltre a dare al gioco un aspetto intramontabile (senza tempo), a causa dei continui blocchi economici che l'isola subì nel corso degli anni, fino a mescolare le auto d'epoca con le armi moderne.
Khavari trascorse un mese a Cuba per studiare e analizzare la nazione, a partire dai rapporti sociali, in modo da sviluppare un ambiente di gioco realistico e fedele.
La prima notizia del videogioco, fu attraverso l'attore Giancarlo Esposito che disse di aver recentemente preso parte ad un "videogioco importante" nella realizzazione del motion capture e nel doppiaggio.
Poco dopo, apparvero in rete alcuni leak sull'esistenza effettiva di Far Cry 6, comprese alcune immagini in cui mostravano un personaggio con le sembianze di Esposito.
La stessa Ubisoft confermò l'esistenza del videogioco pochi giorni prima del suo annuncio attraverso i social media, il 12 luglio 2020 all'evento streaming Ubisoft Forward fu presentato un trailer ufficiale del videogioco, con annesso la data di uscita.
Anthony Gonzalez ha preso parte al progetto, sia con il doppiaggio che con il motion capture per Diego.
Esposito e Gonzalez avevano solamente fatto il doppiaggio e il motion capture per il trailer del videogioco, ciò ha dato tempo agli sviluppatori di creare i modelli dei personaggi più simili ai due attori.
Esposito era particolarmente interessato alla cattura delle espressioni facciali del suo personaggio, nutriva un forte interesse per il tipo di personaggio che Ubisoft aveva creato per lui.
Khavari disse di aver fornito ad Esposito, il materiale base per aiutarlo a preparare la propria interpretazione durante la registrazione per il gioco, e durante le sue prove trovò in Esposito: "Una straordinaria empatia per i personaggi già interpretati, che non pensava che potesse portarla anche per Anton".

Thrustmaster Civil Aviation

TCA OFFICER PACK
AIRBUS EDITION

ISPIRATO AGLI ICONICI CONTROLLI
DI VOLO E SIDESTICK AIRBUS

FUNZIONI ESCLUSIVE DEDICATE
AI VOLI COMMERCIALI

TECNOLOGI MAGNETICA H.E.A.R.T

Accompagnato da licenza ufficiale Airbus

THRUSTMASTER®

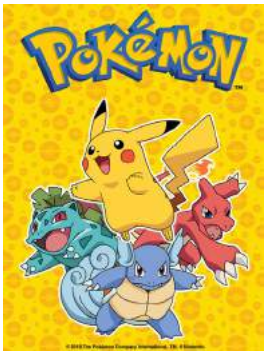
© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. Contenuti, design e caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra.

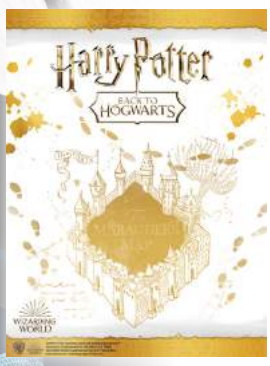
MSI MAG Infinite S3 PC gaming con Core i7 11a gen ed RTX 3070

con il suo design di nuova generazione, l'MSI MAG Infinite S3 si unisce agli altri partecipanti della serie Infinite

Si tratta di un nuovo desktop da gaming alimentato dalle nuove CPU Rocket Lake di undicesima generazione di casa Intel che offrono un aumento delle prestazioni di circa il 19% rispetto alla generazione precedente.
A bordo dell'Infinite S3 è presente la scheda grafica RTX 3070 che offre prestazioni all'avanguardia con grafica raytracing e funzioni di accelerazione AI DLSS.
Dispone di 2 slot DDR4 che supportano fino a 64 GB di memoria.
La configurazione di archiviazione viene fornita con un SSD M.2 2280 e include fino a due dischi rigidi da 2.5 pollici e un HDD o SDD da 3.5 pollici.
Progettato per gli appassionati di videogiochi, la presenza della rete Wi-Fi 6E offre un'esperienza di gioco fluida.
Progettato con pulsanti eleganti e linee nitide, il MAG Infinite S3 aggiunge espressioni visive attraenti alle sue elevate prestazioni.
Sul pannello frontale è presente un'enorme ventola dedicata a favorire la circolazione dell'aria all'interno del case. L'illuminazione RGB crea un aspetto accattivante.
Il pannello laterale, costruito in vetro temperato, consente agli utenti di mostrare l'interno della propria configurazione.
Per quanto riguarda lato connettività, l'MSI MAG Infinite S3 è dotato dell'ultimo standard 802.11ax in grado di garantire una velocità superiore fino a 6 volte e una latenza inferiore del 75% rispetto al Wi-Fi 5.
Il Wi-Fi 6E utilizza frequenze a 2.4 GHz e 5 GHz e si estende alla banda 6 GHz. Grazie alle prestazioni piu' elevate e ad operazioni piu' efficienti è possibile ottenere sessioni di gioco piu' fluide e ottimizzate.
L'MSI MAG Infinite S3 lato I/O sul pannello anteriore offre una porta USB-C 3.2, una USB-A 3.2 e due porte dedicate a input e output audio.
Sulla parte posteriore sono, invece, presenti 4 porte USB-A 2.0, 2 porte USB-A 3.2, una porta VGA, una HDMI, un Display Port e una RJ45 accompagnati da 3 jack audio.
Il MAG Infinite S3 offre inoltre una personalizzazione RGB completa.
Tramite l'MSI Mystic Light è possibile aggiungere ogni tipo di stile e sincronizzare il computer con gli altri dispositivi supportati.
MSI aggiorna la propria linea di PC desktop rivolti al gaming e annuncia MAG Infinte S3, modello che rappresenta una sorta di "refresh" della versione presentata a marzo in occasione del lancio dei processori Intel Core 11a gen.
Stando a quanto riporta il comunicato ufficiale dell'azienda, la novità risiede sostanzialmente nel design del pannello frontale con led RGB, sempre asimmetrico nelle linee ma forse più azzeccato in quanto ad estetica (senza dimenticare le ampie prese d'aria).
MSI MAG Infinte S3 è rivolto agli utenti che guardano al gaming ad alte prestazioni, rimanendo però su una fascia di prezzo - al momento non comunicato - non troppo elevata e più fruibile.

JUNIOR HEADSETS





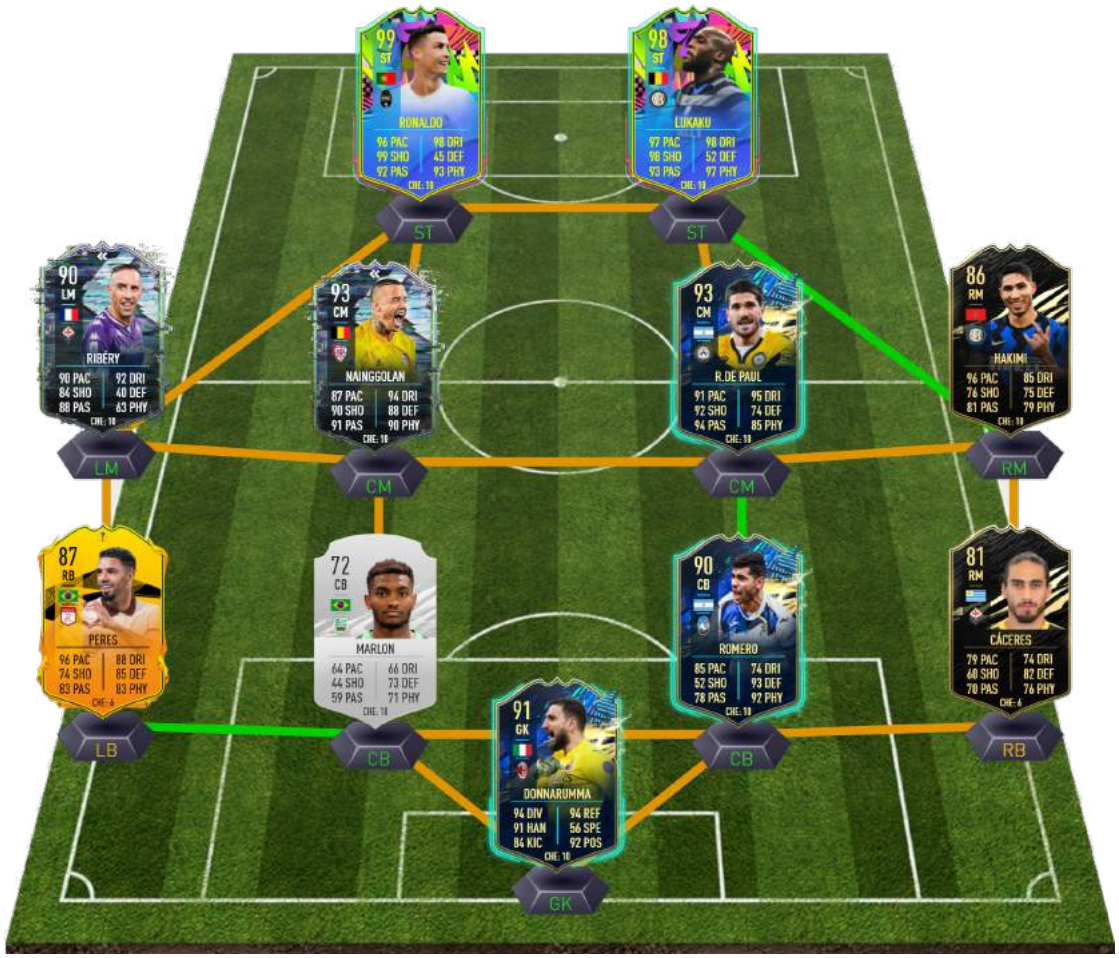
COMING SOON IN NEGOZIO

OTL TECHNOLOGIES

top 11 cessioni

CALCIO MERCATO L'ORIGINALE

La nostra ultima formazione, per quello che riguarda Fifa Ultimate Team 21, riunisce nostalgia e rimpianti dei tifosi di tutta Italia: il nostro 11, infatti, è composto da calciatori che al termine della stagione 2020/21 hanno lasciato la Serie A per cercare fortuna su altri lidi. Partiamo con un pezzo da 90, il campione d'Europa Gigio Donnarumma, ufficiosamente accasatosi al Paris Saint-Germain ben prima di assicurarsi il titolo di miglior giocatore dell'europeo. Parigi è anche la destinazione di Achraf Hakimi, primo sacrificato da un'Inter in grave crisi economica; Pochettino lo schiera terzino destro, noi l'abbiamo alzato a centrocampo per far posto a Martin Caceres, che ha lasciato la Fiorentina a fine contratto, così come Bruno Peres ha salutato la Roma a parametro 0, destinazione Trabzonspor, squadra turca che ha recentemente affrontato i giallorossi nei preliminari di Conference League. Completano la difesa Romero, miglior difensore dello scorso campionato ora trasferitosi al Tottenham di Nuno Espirito Santo, e Marlon del Sassuolo, che De Zerbi ha voluto con sé allo Shakhtar Donetsk. Detto di Hakimi, a centrocampo troviamo un altro ex nerazzurro, Radja Nainggolan, lo scorso anno in prestito a Cagliari e ora tornato in Belgio al Royal Antwerp. Di fianco a lui c'è Rodrigo De Paul, passato all'Atletico dopo una stagione da giocatore totale con la maglia dell'Udinese, mentre nella posizione un po' nostalgica di ala sinistra schieriamo il buon vecchio Franck Ribery, che come Caceres ha lasciato Firenze a 0, in versione flashback. Il fiore all'occhiello della nostra formazione è però l'attacco: il capocannoniere della Serie A, uno dei giocatori più forti di ogni tempo, sua maestà Cristiano Ronaldo, ha sorprendentemente lasciato la Juve negli ultimi giorni di mercato, in direzione Manchester City, mentre l'Inter e Lukaku si sono lasciati sedurre dalle lusinghe del Chelsea e hanno posto fine anzitempo a un matrimonio che sembrava indissolubile.
Terminata la nostra esperienza con FUT21, vi diamo appuntamento al prossimo mese per scoprire tutte le novità del nuovissimo FUT22!



rating	91
chemistry	100
att	99
mid	91
def	83
pac	88
sho	77
pas	83
dri	86
def	71
phy	83

Greak: memories of azur

- 17 agosto
- PS5 - NSW- XBOX
- Action - Platform - Metroidvania
- Navegante entertainment
- Team 17

un indie metroi

il gioco di debutto di Navegante Entertainment è un action platformer e metroidvania, artisticamente ineccepibile. Sarà così anche a livello di gameplay?

Una delle diatribe più importanti, che negli ultimi anni è riuscita a smuovere più di una coscienza all'interno del variopinto mercato videoludico, andando a colpire saltuariamente anche l'opinione pubblica, è strettamente legata alla concezione del videogioco come arte e su come effettivamente viene percepito sia dagli stessi addetti ai lavori, sia da chi, come noi, rientra maggiormente nella sfera di quelli che potremmo definire fruitori. Giorni, mesi o, addirittura, anni a stracciarsi le vesti per sostenere con forza la propria posizione quando poi, la maggior parte delle volte, il mero esercizio di retorica e di scontro/confronto, porta quasi tutti ad osservare il dito che indica, piuttosto che la Luna.
Chi vi scrive è, o meglio, era, un inguaribile romantico: ero sinceramente convinto che i videogiochi fossero paragonabili a forme d'arte, e mi corrucciavo quando sapevo, o sentivo, che la percezione dello stesso veniva completamente stravolta, quasi a deridere quei prodotti digitali, tacciati di essere dei semplici passatempi, dei giochini che mai e poi mai potevano essere anche solo paragonati a un dipinto, un film, una scultura.
Il punto è che, crescendo e imparando ad analizzare meglio le cose, ho iniziato a vedere il videogioco per quello che realmente è, ovvero un prodotto progettato per rispondere ad un'esigenza.
Come uno spremiagrumi, o un apribottiglie.
La differenza sostanziale, la vera magia dei videogiochi, è il saper essere dei prodotti la cui funzione prevalente è quella di intrattenere, di divertire. Difficilmente puoi divertirti con uno spremiagrumi, no?

Ma in luce di questo, quindi, i videogiochi sono davvero solo dei semplici passatempi? La risposta è semplice, ed è: no.

Nel corso degli anni, e delle lunghe diatribe, il videogioco ha sempre di più guadagnato un posto di rispetto all'interno della concezione comune legata alla sua natura.
E questo processo è avvenuto grazie ad una corrente di videogiochi molto specifici, che sono stati in grado di sintetizzare al meglio la parte prettamente pratica del videogioco – ossia, la sua natura di passatempo – ad altri aspetti, invece, di valenza puramente artistica: gli indie. Infatti, i videogiochi indipendenti sono, sovente, fuori dalle strette logiche del mercato videoludico attuale, nelle quali si cerca di massimizzare i profitti minimizzando i rischi, andando più incontro ad una ricerca di una particolare estetica – che non si intende solo legata all'aspetto prettamente visivo dell'esperienza – che coniughi la volontà di espressione dello sviluppatore.
Questo mercato è riuscito ad avvicinare le due fazioni, arte e non arte, a fargli trovare un comune denominatore all'interno di questo interessantissimo mondo.
Così, non può essere un caso che il gioco di debutto di Navegante Entertainment, studio di sviluppo brasiliano, sia una summa abbastanza palese di quanto sopra scritto. Un incontro tra la concezione di Arte – ovvero la voglia di esprimere visivamente qualcosa di bello – e Videogioco.

dvania con gran carattere

Il loro primo titolo, Greak: Memories of Azur, pubblicato da Team17 e disponibile per console next-gen, Switch e PC, non è dunque solo bello da vedere, ma è anche e soprattutto bello da giocare.

Prima di scendere nei dettagli e parlare del gameplay del gioco, però, voglio spendere due parole e raccontarvi la trama su cui si innesteranno le nostre avventure. La storia inizia nella regione di Alassya, patri dei Courine, i primi esseri viventi. Anni e anni fa, una terribile piaga iniziò ad infettare il mondo e, da ciò che prima era vivo, ora era morte: nacquero i terribili Urlag. In questa lotta tra Courine e Urlag, tra Vita e Morte, tra Creazione e Distruzione, si inseriscono le vicende di Greak, un combattente alla ricerca di sua sorella Adara e di suo fratello Raydel. Nel mentre, un gruppo di resistenza di stanza nella regione di Drisdeen sta cercando di abbandonare Azur in un ultimo, disperato, tentativo di sopravvivenza contro la minaccia degli Urlag. Per aiutarli nell'intento, Greak si mette a disposizione, iniziando ad aiutarli nella ricerca di materiali che, da li a poco, lo condurrà dapprima a ritrovare sua sorella Adara e, successivamente, anche suo fratello Raydel.

Come avrete intuito, la storia sembra avere tutte le caratteristiche di un primo passo verso la creazione di un universo proprio dove magari, in futuro, poter ambientare nuove avventure. Ma, come dicevamo poc'anzi, la forza di Greak: Memories of Azur non risiede solo ed esclusivamente in un comparto estetico di grande impatto, completamente disegnato a mano ma, anche, dal suo comparto ludico, che lo rende un gioco decisamente divertente.

Difatti, la struttura di gioco che muove Greak: Memories of Azur è quella di un action platformer dal gusto classico, dotato di una certa linearità che però non sfigura nell'insieme dell'esperienza, ma la impreziosisce anche grazie alla possibilità di impersonare più di un personaggio.

Greak, Adara e Raydel saranno infatti i nostri personaggi giocabili nel corso dell'avventura e, chiaramente, ognuno di essi sarà altresì provvisto del suo peculiare gameplay che permetterà di affrontare l'avventura in Greak: Memories of Azur nel migliore dei modi. In definitiva, il titolo d'esordi di Navegante Entertainment fa centro, e riesce a sintetizzare al meglio la ricerca di un'estetica incredibile alla volontà di rendersi un divertente mezzo di intrattenimento.

il nostro consiglio? Non fatevelo scappare, anche solo per ammirare estasiati l'incredibile arte di cui il gioco dispone: siamo certi che Greak: Memories of Azur saprà lasciarvi a bocca aperta

Dimir Mill Modern

giocare l'archetipo "Mill" non è mai stato così performante (e divertente) in competitivo!

Le ultime uscite hanno potenziato molti archetipi, tra questi c'è anche il "Mill". Per chi non lo sapesse, il termine "mill" si traduce in "macina": la parola chiave che indica l'atto di mandare carte dal grimorio al cimitero.
Macinando gradualmente il deck avversario, senza più carte da giocare, si vince la partita!
La lista proposta è dell'utente UnstableVuDoo, che si è qualificato al secondo posto del MTGO Modern Preliminary del 17 agosto 2021.

4 Isola
4 Campo della Rovina
4 Delta Inquinato
2 Tomba d'Acqua
2 Isola Bacino delle Conchiglie
2 Sponde di Macchianera
1 Palude
1 Cammino delle Acque Limpide // Cammino delle Acque Melmose
1 Spiaggia Allagata
1 Oboro, Palazzo nelle Nuvole
4 Granchio di Edro
4 Granchio delle Rovine
4 Spinta Fatale
4 Visioni dell'Aldilà
4 Cacofonia Dissennante
4 Senno Infranto
4 Trappola d'Archivio
4 Risata Incontenibile di Tasha
3 Estrazione Chirurgica
2 Irruzione nella Cripta
1 Verità Riecheggiante

1 Lurrus della Tana Onirica (COMPAGNO)
3 Lanterna Guidaspiriti
2 Verità Riecheggiante
2 Contesa Mistica
2 Quartiere Fantasma
2 Asportare
2 Esplosivi Ingegnerizzati
1 Brutalità Collettiva

Questa versione sfrutta anche il colore nero, invece del classico mono-blu.
Il comparto terre è il migliore che si può avere in competitivo, ci sono: "Fetch Land", "Shock Land" e altre utilità.
L'unica eccezione è "Isola Bacino delle Conchiglie": una terra con "Nascondiglio" che nell'archetipo torna utile per lanciare magie aggiuntive.
Sul piano delle creature abbiamo solamente otto copie, ma sono le migliori per macinare! Parliamo delle rispettive quattro copie di "Granchio di Edro" e "Granchio delle Rovine", che con l'abilità "Terraferma" maciniamo costantemente (in particolare se in combo con le "Fetch Land" e "Oboro, Palazzo nelle Nuvole").

Basta così, non ne servono altre!
Il grosso del deck è composto dalle magie che macinano in massa.
Di fatti, sono queste magie che hanno fatto fare il salto di qualità all'intero archetipo.
Vediamo: "Risata Incontenibile di Tasha" (magnifica per macinare i deck veloci o per le mosse finali), "Senno Infranto" (magia che macina di prepotenza, torna eccezionale con "Ciclo" per pescare nei primi turni), "Cacofonia Dissennante" (macina di consistenza, con "Potenziamento" macina metà del grimorio avversario), "Trappola d'Archivio" (un classico del competitivo, che si gioca gratuitamente contro i tutori e le "Fetch Land") ed

"Estrazione Chirurgica" (non proprio una carta di macina, ma comunque ottima per esiliare carte potenti o pezzi da combo).
Tra le altre magie, vediamo: "Visioni dell'Aldilà" (il peschino perfetto per gli archetipi "Mill", pesca di consistenza), "Irruzione nella Cripta" (buon mass removal contro i "Reanimator" o gli "Aggro", permette di temporeggiare), "Spinta Fatale" (il miglior removal nero presente in Modern, è obbligatorio) e Verità Riecheggiante" (mass removal ritardante da usare contro le pedine e ritardante).
Nella sideboard, vediamo: Lurrus della Tana Onirica (il compagno del deck, da giocare per rianimare gli otto granchi), "Lanterna Guidaspiriti" (artefatto anti-cimitero), "Contesa Mistica" (ottimo counter contro il colore blu), "Quartiere Fantasma" (come "Campo della Rovina", viene giocato per bloccare i "Tron" o deck multicolore), "Esplosivi Ingegnerizzati" (per distruggere piccoli permanenti), "Asportare" (ha lo stesso effetto di "Estrazione Chirurgica", ma blocca le risposte avversarie con "Battibaleno"), "Brutalità Collettiva" (carta versatile, torna sempre utile per distruggere o scartare) e le restanti copie di "Verità Riecheggiante".
Si tratta di un mazzo decisamente interessante, può essere considerato alla stessa stregua di un "Burn" o di un "Infect": si tratta di un deck rapido, che agisce fuori dagli schemi, ma che allo stesso tempo sa dare anche risposte di controllo.
Ci sono giocatori che non amano giocare "Mill" perché lo reputano noioso, ma questa variante mostra molte belle risposte. Non si limita solo a lanciare magie "Mill", ma sa rispondere perfettamente alle giuste situazioni.
Personalmente lo consiglio vivamente a tutti i tipi di giocatori, specialmente a quelli alle prime armi che vogliono approcciarsi al competitivo. Consigliato!

WRC 10
THE OFFICIAL GAME

ACCLAMATA DALLA CRITICA E DAI PILOTI PROFESSIONISTI
LA SIMULAZIONE DI RIFERIMENTO
PER QUANTO RIGUARDA LE CORSE OFFROAD SI REINVENTA

3 www.pegi.info

ACQUISTA ORA

nacon

i phone 1

arriverà tra pochissim
per chi quest'anno vuo

Oltre a iPhone 13 e ai due modelli iPhone 13 Pro e iPhone 13 Pro Max, dovrebbe essere confermata la presenza di iPhone 13 Mini, nonostante i dati di vendita sotto tono dell'attuale iPhone 12 Mini. Anche il nome dovrebbe essere confermato, accantonando l'idea di un suggestivo quanto improbabile iPhone 12s. A differenza dall'anno scorso con il Mini e il Pro Max giunti dopo un mese, tutti e quattro gli smartphone dovrebbero risultare preordinabili e poi acquistabili nello stesso momento.
L'hardware della nuova linea iPhone dovrebbe contare su numerose novità come il chip Apple A15 Bionic, un display con frequenza di aggiornamento a 120 Hz per i Pro, fotocamere migliorate nelle lenti, sensori e anche in video e un design rivisto con notch più discreto. Durante la stessa presentazione del 14 settembre, Apple dovrebbe svelare anche i nuovi Apple Watch di settima generazione che migliorerà in display e processore, con un design a bordi piatti.
Sono già trapelate tantissime indiscrezioni su iPhone 13, quindi non serve aspettare la data di presentazione per sapere cosa possiamo aspettarci dai nuovi iPhone. Ora ci siamo fatti un'idea più chiara di cosa ci riserveranno iPhone 13, iPhone 13 Pro, iPhone 13 Pro Max e iPhone 13 mini in termini di design, specifiche e nuove funzioni. Apple prevede già che iPhone 13 sarà un successo, e ha aumentato la produzione circa del 20% rispetto agli iPhone del 2020.
L'anno scorso la serie iPhone 12 ha portato con sè la connettività 5G, un nuovo design e un SoC molto potente. Cosa possiamo aspettarci da iPhone 13?
Nel frattempo è stata rilasciata la beta pubblica di iOS 15. Scoprite come scaricare iOS 15 per provare in anteprima il nuovo sistema operativo che troveremo su iPhone 13.

Uscita
I nuovi iPhone dovrebbero uscire a settembre 2021, anche se non si conosce la data precisa. La nostra migliore ipotesi è che iPhone 13 il 14 settembre. A sostegno di tale ipotesi ci sono anche le dichiarazioni dell'analista Daniel Ives.

Prezzo
Possiamo aspettarci un prezzo simile o uguale a quello della serie iPhone 12. iPhone 12 mini, il più economico degli iPhone 2020, aveva un prezzo di partenza di 839€, mentre il più costoso iPhone 12 Pro Max partiva dai 1.289€.
Il prezzo di iPhone 13 potrebbe essere più alto del previsto a causa della carenza di chip. Inoltre, il sistema Face ID di iPhone 13 potrebbe riconoscere gli utenti anche con la mascherina.

Design
Ci aspettiamo pochi cambiamenti rispetto a iPhone 12. Sembra che Apple voglia modificare il design della fotocamera, i cui obiettivi saranno disposti diagonalmente nei due modelli più economici.

Colori
Apple potrebbe rilasciare alcune nuove colorazioni per la serie iPhone 13, come il rosa e l'arancione. Per il resto, ci aspettiamo i classici colori già visti con le scorse generazioni.

Display
iPhone 13 Pro e iPhone 13 Pro Max potrebbero essere dotati di display con frequenza di aggiornamento di 120Hz. Tutti i modelli della serie potrebbero avere un display always-on.

Fotocamera
I modelli della serie Pro potrebbero avere una lente grandangolare e un teleobiettivo migliorati. Si dice che tutti e quattro i dispositivi potrebbero essere provvisti di scanner LiDAR. Anche la registrazione video dovrebbe migliorare, con nuove modalità e funzioni.

Specifiche
Il processore A15 sarà presente in tutti e quattro i modelli, ma non sappiamo ancora quanto esattamente sarà potente. Apple quest'anno potrebbe rilasciare il primo iPhone da 1TB.

Batteria
L'autonomia dei nuovi iPhone 13 potrebbe essere migliore rispetto alle scorse generazioni. Ci aspettiamo di ritrovare di nuovo un connettore Lightning, anche se iPhone 13 potrebbe essere l'ultimo iPhone ad usarlo.

13 in arrivo entro fine mese

o e sarà uno degli smartphone di punta del 2021, quello da tenere in considerazione le acquistare un nuovo iPhone, nonchè uno dei migliori smartphone dell'anno.

	iPhone 13 mini	iPhone 13	iPhone 13 Pro	iPhone 13 Pro Max
Display	5.4"	6.1"	6.1"	6.7"
Risoluzione	2340 x 1080	2532 x 1170	2532 x 1170	2778 x 1284
Frequenza di aggiornamento	60Hz	60Hz	120Hz	120Hz
Fotocamera posteriore	12MP + 12MP	12MP + 12MP	12MP + 12MP + 12MP	12MP + 12MP + 12MP
Fotocamera frontale	12MP	12MP	12MP	12MP
Processore	A15	A15	A15	A15
Batteria	2.406mAh	3.095mAh	3.095mAh	4.325mAh
Memoria	Fino a 1TB	Fino a 1TB	Fino a 1TB	Fino a 1TB

26 ottobre

marvel's guardians of the galaxy

nuove creature incredibilmente potenti e rivisitazioni inedite di personaggi iconici

Parti per una folle corsa nel cosmo con una nuova avventura di Marvel's Guardians of the Galaxy.

In questo gioco d'azione in terza persona vestirai i panni di Star-Lord che, grazie a una capacità di comando sfrontata ma discutibile, raccoglie intorno a sé uno strambo equipaggio di improbabili eroi.

Un idiota (non tu, è ovvio) ha messo in moto una serie di eventi catastrofici e solo tu puoi coordinare gli imprevedibili Guardiani abbastanza a lungo da scongiurare un collasso interplanetario.

Tra pistole elementali, attacchi di gruppo e calci acrobatici con gli stivali-razzo, tutto è permesso.

Se credi che andrà tutto secondo i piani™ preparati ad affrontare molte sorprese, perché ogni tua azione avrà conseguenze concrete sul destino dei Guardiani.

In questa storia originale di Marvel's Guardians of the Galaxy incontrerai nuove creature incredibilmente potenti e rivisitazioni inedite di personaggi iconici, in un'enorme battaglia per il destino della galassia. È ora di mostrare all'universo cosa sei in grado di fare. Puoi farcela. Forse. All'interno del gioco si ritroverà dunque l'amato gruppo di supereroi, alle prese tanto con problemi galattici quanto con problemi di tipo relazionale. Il titolo è inoltre il primo di una serie di videogiochi incentrati sulle proprietà della Marvel, la quale ha di recente stretto un accordo a riguardo con l'azienda distributrice Square Enix. Nell'attesa di potervi giocare, però, sarà certamente utile approfondire alcune delle principali curiosità relative a questo. Proseguendo qui nella lettura sarà infatti possibile ritrovare ulteriori dettagli relativi al gameplay ed alla sua trama. Si elencheranno anche le principali console su cui è possibile utilizzarlo, come anche il prezzo e la Digital Deluxe Edition.

La trama del gioco si svolge diversi anni dopo una massiccia guerra intergalattica che ha lasciato il segno nell'universo, che sta ancora affrontando le sue devastanti conseguenze. Tra coloro interessati a sfruttare la situazione ci sono i Guardiani della Galassia, guidati da Peter Quill e composti da Gamora, Rocket Raccoon, Groot e Drax il Distruttore. Tuttavia, in una delle loro truffe, questi provocano inavvertitamente un piccolo incidente, che mette in moto molto rapidamente una serie di eventi catastrofici che minacciano la pace del fragile universo. I cinque saranno dunque chiamati ad assumersi le responsabilità delle proprie azioni ed eliminare la minaccia. In Guardiani della Galassia, il giocatore assumerà il controllo di Peter Quill da una prospettiva in terza persona. Il giocatore potrà poi utilizzare la pistola elementale di Quill per sconfiggere i nemici e volare in aria usando i suoi stivali a reazione. Gli altri membri della squadra non sono direttamente giocabili in quanto controllati dall'intelligenza artificiale, ma i giocatori potranno impartire loro comandi durante il combattimento. Ogni personaggio, inoltre, ha le proprie abilità uniche, che possono essere concatenate per infliggere più danni. In vari punti del gioco, il giocatore potrà poi prendere decisioni chiave, tramite alberi di dialogo.

Queste influenzeranno le relazioni tra i Guardiani e gli esiti di determinate missioni. Durante il gioco, dunque, i suoi compagni di squadra faranno riferimento alle decisioni di Quill. Nonostante i percorsi di dialogo ramificati, la storia principale rimane tuttavia la stessa e il gioco ha un solo finale. Il team ha poi deciso di non aggiungere modalità multiplayer, poiché ha ritenuto che i Guardiani fossero un gruppo di personalità particolarmente uniche e posizionando Quill al centro della maggior parte delle interazioni sociali, il giocatore può vivere meglio le dinamiche della squadra avendo questi personaggi reagire in modo imprevedibile ai comandi del loro leader.

HOT WHEELS UNLEASHED™
PURE RACING FUN!
PRENOTA ORA
30.09.2021
3
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC
#HOTWHEELSUNLEASHED | HOTWHEELSUNLEASHED.COM
HOT WHEELS UNLEASHED™ © 2021. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. HOT WHEELS™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. ©2021 Mattel. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners.
MILESTONE

NINTENDO SWITCH

DIVERTIAMOCI INSIEME!

Novità dal 10 settembre

Warioware Get It Together!

© 2021 Nintendo. Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS

offerta speciale*

~~60,99 €~~

49,99€

© 2021 Nintendo

* offerta valida fino al 15 settembre, salvo esaurimento scorte promozionali